

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Metodologi

Dalam kerja praktik ini, penulis berusaha menganalisa dan menemukan informasi sebagai jalan keluar untuk permasalahan dalam pembuatan konsep film animasi dengan berpedoman pada bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, sehingga dapat menjadi pedoman dalam menyelesaikan permasalahan dan menjadi sumber dalam menyusun laporan. Dengan metode penelitian kualitatif ini diharapkan dapat menghasilkan data yang deskriptif, seperti hasil wawancara, dan data lainnya.

Permasalahan yang timbul pada kerja praktik di PT. Digital Global Maxinema yaitu bagaimana membuat konsep film animasi dan desain karakter yang sesuai sehingga dapat menarik perhatian penonton dan meningkatkan kualitas film animasi di dunia industry kreatif.

Konsep film animasi yang dibuat tentunya mengikuti perkembangan jaman dan dapat menyampaikan pesan secara jelas agar khalayak tertarik dan menggali informasi dengan mudah.

3.2 Bagan Perancangan



Gambar 3.1 Bagan Penerapan Konsep
Sumber : Hasil Olahan Penulis

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk mengetahui garis besar permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan konsep film animasi, sehingga diperlukannya data yang akurat guna informasi yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk pembuatan buku komik permainan tradisional. Pada perancangan ini,

digunakan beberapa teknik pengambilan data guna memecahkan masalah yang ada yaitu kreatif brief, observasi, wawancara, dan refrensi.

3.3.1 Kreatif Brief

Briefing adalah sebuah pendekatan komunikasi antarmuka (face-to-face). Metode ini dilakukan agar dalam Pembuatan konsep film animasi kelak memiliki kesamaan persepsi dengan yang diinginkan perusahaan

Brifing merupakan bagian awal dari pembuatan konsep animasi, bertujuan untuk menentukan apa yang ingin ditonjolkan, apa yang ingin ditampilkan, apa yang ingin dihindari, dan lain sebagainya oleh pihak PT. Digital Global Maxinema (DGM).

Briefing juga menjelaskan secara personal untuk memberikan gambaran secara ringkas mengenai permasalahan pada film animasi. Pada dasarnya pengarahan yang dilakukan adalah pengarahan yang ada kaitannya dengan pelaksanaan tugas sesuai dengan tujuan dari PT.. Digital Global MAXinema (DGM).

3.3.2 Wawancara

Menurut Prabowo (1996 : 47), wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seorang responden melalui proses percakapan secara tatap muka, karena itu metode ini memerlukan kedekatan dengan narasumber.

Wawancara juga bertujuan untuk menentukan apa yang diinginkan oleh perusahaan. Diantaranya apa yang ingin ditonjolkan dalam konsep film animasi yang

dibuat, apa yang ingin ditampilkan dan apa yang harus dihindari pembuatan film animasi, dan lain sebagainya. wawancara dibutuhkan untuk mendapatkan data dengan cara tatap muka dengan pemilik atau pimpinan perusahaan, dan dari pihak-pihak terkait. Dari sini akan memperoleh data tentang seberapa menarik konsep dan cerita film animasi

3.3.3 Observasi

Observasi adalah langkah untuk menentukan permasalahan pembuatan konsep film animasi. Tahap ini penulis melakukan analisis terhadap genre yang akan diangkat, desain karakter (secara fisik maupun kepribadian karakter pada film), serta alur cerita yang akan dibawakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana membuat setting tempat yang menarik agar memiliki kesatuan dengan cerita yang diangkat.

3.4 Teknik Analisis Data

Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Selanjutnya dicari kaitan antara data yang satu dengan lainnya dalam proses sintesisasi. Kemudian yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan penelitian. Selanjutnya, berdasarkan hasil

analisis data tersebut selesai dilaksanakan, maka dibuat beberapa rancangan konsep film animasi yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Setelah melakukan kreatif briefing, wawancara dan observasi, penulis mengambil beberapa data yang dibutuhkan untuk menunjang pembuatan konsep film animasi, diantaranya :

1. Ide cerita
2. Desain Karakter
3. Naskah cerita / skenario
4. *Storyboard*

3.5 Hasil Analisis Data

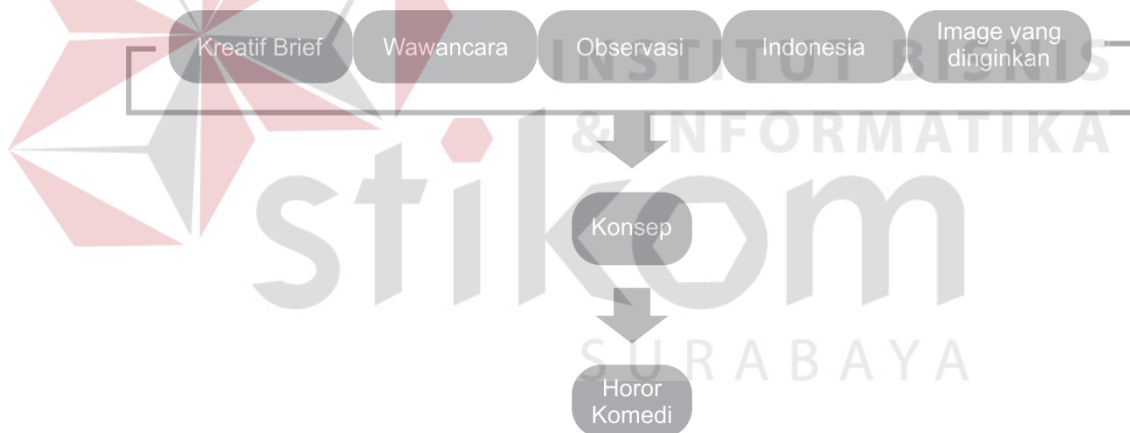
Berdasarkan analisis yang diperoleh dari hasil kreatif brief dari pihak PT. Digital Global Maxinema (DGM) berupa gambaran secara ringkas mengenai permasalahan pada film animasi, maka dapat ditentukan hal-hal yang ingin ditonjolkan, apa yang ingin ditampilkan, apa yang ingin dihindari, dan lain sebagainya. Dengan kata lain konsep film animasi harus kuat serta mempunyai nilai-nilai yang mampu menarik perhatian penonton .

Wawancara yang telah dilakukan dengan pihak PT. Digital Global Maxinema (DGM) ditemukan bahwa konsep film animasi harus menampilkan desain karakter yang kuat sehingga bias digunakan sebagai merchandise yang mampu menarik perhatian penonton serta memiliki konsep yang kuat.

Observasi dilakukan guna menentukan genre apa yang ingin digunakan desain karakter, serta alur cerita yang dibawakan.

3.6 Penentuan Konsep Desain

Dalam pembuatan sebuah film animasi dibutuhkan sebuah konsep yang sesuai. Konsep film animasi harus kuat dan dibuat berbeda dengan lainnya sehingga tampak menarik, namun juga mempertimbangkan karakteristik dan nilai-nilai yang akan diangkat. Konsep film animasi diperoleh berdasarkan hasil observasi, kreatif brief dan wawancara, serta pengumpulan data-data lainnya.



Gambar 3.2 Bagan Penentuan Konsep

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Dalam hal ini penentuan konsep dibutuhkan untuk menentukan desain karakter serta alur cerita seperti apa yang akan ditampilkan dalam *storyboard*. Berdasarkan analisis yang diperoleh dari hasil observasi berupa film animasi sudah jadi dan tayang di televisi yang didapat dari PT. Digital Global Maxinema (DGM), maka dapat

ditentukan image atau karakter film animasi yang ingin digunakan sebagai konsep. Dengan kata lain PT. Digital Global Maxinema (DGM) ingin lebih meningkatkan cerita-cerita dalam negeri.

Briefing dan wawancara yang telah dilakukan pihak PT. Digital Global Maxinema (DGM) ditemukan bahwa konsep yang diangkat harus kuat dan bercirikan Indonesia sehingga mampu membantu meningkatkan kualitas animasi pada persaingan industri kreatif.

Apabila ditinjau melalui sudut pandang Indonesia sendiri masih banyak cerita-cerita yang mampu menjadi sebuah konsep film animasi yang kuat dan menarik. Berdasarkan bagan yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa konsep film animasi yang didapat adalah “Horor Komedi” diperoleh dari pengumpulan beberapa jenis data. Dimana *Horor* adalah hal-hal yang mampu menarik perhatian masyarakat khususnya di Indonesia. Sedangkan *Komedi* dipilih sebagai karakteristik Indonesia yang suka dengan hal-hal humor dan bersifat menghibur.

3.7 Teknik Perancangan

3.7.1 Sketsa Awal

Menurut Linda Murray dan Peter, sketsa adalah merupakan rancangan yang kasar dari suatu komposisi atau sebagian komposisi dibuat demi membentuk gambaran yang diinginkan.

Pada tahap ini rancangan konsep film animasi berupa desain karakter mulai untuk divisualkan. Pembuatan sketsa awal dilakukanguna mencari karakter yang

sesuai berdasarkan konsep yang diangkat serta dibuat dari hasil wawancara dengan pihak perusahaan.

3.7.2 Warna

Menentukan warna yang sesuai dengan konsep yang sudah didapat, sehingga mampu menimbulkan kesan atau pesan tersendiri. Warna yang digunakan adalah warna-warna dingin serta gelap sehingga memberi kesan seram yang sesuai dengan konsep mistis yang didapat tetapi tetap memiliki kesan komedi dengan sedikit menampilkan warna-warna ceria.

